

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BUKU SAKU BERBASIS *MIND*

***MAPPING* UNTUK PEMBELAJARAN EKONOMI KELAS XI**

Sri Melyanti

Pendidikan Ekonomi

Fakultas Ekonomi Universitas Negeri Makassar

Email : srimeyanti22@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* untuk siswa; mengetahui Kelayakan Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media; dan mengetahui penilaian siswa dengan adanya buku saku berbasis *mind mapping* sebagai media pembelajaran.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). model pengembangan yang meliputi 5 tahap yaitu: analisis (*analysis*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Pada tahap *Development*, Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* dinilai kelayakannya oleh ahli materi, ahli media, dan 24 siswa kelas XI IIS 2 SMA Negeri 11 Makassar. Pengumpulan data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan analisis deskriptif kualitatif.

Hasil penilaian ahli materi diperoleh skor rata-rata 5,0 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak, ahli media diperoleh skor rata-rata 4,07 yang termasuk dalam kategori Layak, penilaian siswa uji coba produk diperoleh skor rata-rata 4,33 dengan kategori Sangat Layak.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Buku Saku, *Mind Mapping*, ADDIE.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan salah satu unsur penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan pada dasarnya merupakan proses penyampaian komunikasi yang dilakukan dua orang atau lebih untuk mencapai suatu tujuan

yang memiliki makna perubahan pengetahuan, nilai-nilai dan keterampilan keterampilan, baik yang terjadi di dalam maupun diluar lembaga pendidikan yang berlangsung sepanjang hayat.

Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 disebutkan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pembelajaran merupakan suatu istilah yang memiliki keterkaitan yang sangat erat dan tidak dapat dipisahkan satu sama lain dalam proses belajar mengajar. Pembelajaran dilakukan untuk menciptakan suasana atau memberikan pelayanan agar peserta didik belajar. Pada proses pembelajaran diperlukan suatu media dalam pelaksanaan untuk terciptanya pembelajaran yang kondusif.

Media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan pendidik guna menyampaikan berbagai bahan dan materi kepada siswa agar lebih mudah disampaikan. Dalam kegiatan belajar mengajar media mempunyai peran penting karena membuat proses komunikasi antara pendidik dan peserta didik terjalin

secara optimal. Selain itu, peserta didik akan merasa senang dalam mengikuti pembelajaran sehingga peserta didik dapat lebih mudah menangkap materi pelajaran. Penggunaan media pembelajaran dikemas secara kreatif, inovatif, menarik dan disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik agar dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Penggunaan bahan ajar dalam pembelajaran ekonomi di Sekolah Menengah Atas (SMA) kebanyakan masih terbatas pada buku paket, LKS, dan *powerpoint*. Buku paket yang ada di pasaran pada umumnya memiliki ukuran buku yang besar, tebal, berat, dan kalimat terlalu panjang sehingga membuat siswa kurang tertarik untuk membaca maupun mempelajari buku paket. Sedangkan media *powerpoint* tidak semua guru menggunakannya dalam proses pembelajaran karena dibutuhkan sarana dan prasarana untuk mendukung penggunaan media *powerpoint*.

Berawal dari kegiatan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang dilakukan oleh peneliti pada bulan September hingga Desember 2018 di SMA Negeri 11 Makassar, peneliti menemukan bahwa salah satu

permasalahan dalam proses pembelajaran ekonomi yakni kesulitan siswa untuk memahami materi yang kompleks. Hal ini terlihat ketika proses pembelajaran berlangsung dimana saat guru menjelaskan materi hanya sebagian kecil siswa yang mengerti pelajaran dan memperhatikan dengan baik. Sehingga guru perlu menjelaskan beberapa kali agar siswa bisa memahami materi yang sedang dibahas.

Permasalahan lainnya yakni siswa kurang memahami buku pelajaran yang mereka miliki dan membutuhkan penyederhanaan agar mampu memahami dengan baik. Ketertarikan siswa terhadap buku pelajaran juga masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dimana siswa jarang membawa buku pelajaran dan sebagian siswa menyimpan buku pelajaran di laci meja dan tidak membawanya pulang untuk dipelajari. Salah satu faktor yang membuat siswa tidak membawa bukunya pulang karena ukuran yang besar dan tebal. Sehingga diperlukan

buku yang praktis untuk dibawa kemana-mana, salah satunya adalah buku saku.

Buku saku merupakan sumber belajar untuk siswa yang termasuk dalam media cetak. Pada buku saku berisikan materi-materi yang praktis, tampilannya menarik, mudah dibawa kemana pun, dan mampu membuat siswa terfokus dalam pembelajaran. Buku saku dikemas dengan berbagai tulisan dan gambar-gambar yang menarik sehingga menumbuhkan motivasi siswa untuk mempelajari materi yang ada pada buku saku.

Menurut James W. Brown dalam Sudjana (2007:12) yang mengatakan bahwa dari beberapa hasil penelitian Edmund Faison tentang penggunaan gambar menunjukkan bahwa untuk memperoleh hasil belajar secara maksimal, gambar-gambar harus erat kaitannya dengan materi pelajaran, dan ukurannya cukup besar sehingga rincian unsur-unsurnya mudah diamati.

Menurut Levie & Levie dalam Arsyad (2010:8) yang mereviu hasil-hasil penelitian tentang belajar melalui stimulus gambar dan

stimulus kata atau visual dan verbal menyimpulkan bahwa stimulus visual membuahkan hasil belajar yang lebih baik untuk tugas-tugas seperti mengingat, mengenali, mengingat kembali, dan menghubungkan dengan fakta dan konsep.

2. KAJIAN PUSTAKA

a. Pembelajaran Ekonomi SMA

1) Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Menurut Maya Anita Sari (2016) “Belajar merupakan istilah yang sudah lazim di kehidupan sehari-hari. manusia dalam hidupnya erat kaitannya dengan istilah belajar.” Belajar merupakan suatu proses seseorang dari yang tidak tahu menjadi tahu untuk mendapatkan hal-hal atau pengalaman yang baru. Belajar dapat dikatakan kapan dan dimana saja. Kita dapat belajar dari hal-hal yang ada di sekitar, misal lingkungan rumah, sekolah maupun masyarakat. Belajar tidak hanya untuk mereka yang masih muda saja, akan tetapi setiap orang berhak dan wajib belajar demi hidup yang lebih bermakna. Belajar merupakan proses yang panjang, dari lahir sampai akhir hayat.

Menurut Goldberg (2001) Belajar adalah proses multisegi yang biasanya dianggap sesuatu yang biasa saja oleh individu sampai mereka mengalami kesulitan saat menghadapi tugas yang kompleks. Akan tetapi kapasitas belajar adalah karakteristik yang membedakan manusia dari makhluk lainnya. Hanya manusia yang memiliki otak yang berkembang dengan baik untuk digunakan melakukan tindakan yang memiliki tujuan.

Menurut Slameto (2003) “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya menyangkut kognitif, afektif, dan psikomotorik. Dalam belajar, siswa mengalami sendiri proses dari tidak tahu menjadi tahu.”

Dari beberapa pendapat mengenai belajar, maka dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan seseorang untuk mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik melalui proses interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Mohamad Surya (2004) pembelajaran merupakan suatu proses

perubahan yaitu perubahan perilaku sebagai hasil interaksi antara dirinya dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Menurut Rusman (2016:9) Pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi, dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses belajar yang dilakukan oleh guru untuk mentransfer ilmu kepada siswa dengan menggunakan metode dan teknik yang bervariasi dan terjadi proses interaksi antara siswa dengan guru.

2) Hakikat Pembelajaran Ekonomi

Kata ekonomi berasal dari Bahasa Yunani: oikos dan nomos. Oikos berarti

rumah tangga (house-hold), sedang nomos berarti aturan, kaidah atau pengelolaan. Dengan demikian secara ekonomi dapat diartikan sebagai kaidah-kaidah, aturan-aturan atau pengelolaan suatu rumah tangga.

Menurut Deliarnov (2015:3) : “Ilmu ekonomi adalah salah satu cabang ilmu sosial yang khusus mempelajari tingkah laku manusia atau segolongan masyarakat dalam usahanya memenuhi kebutuhan yang relatif tak terbatas dengan alat pemuas kebutuhan yang terbatas adanya.”

Menurut Paul Samuelson dalam Deliarnov (2005:3) ilmu ekonomi adalah studi mengenai bagaimana orang dan masyarakat memilih, dengan atau tanpa menggunakan uang untuk memanfaatkan sumber-sumber daya produktif yang langka demi memproduksi berbagai komoditi dari waktu ke waktu dan mendistribusikannya untuk dikonsumsi, saat ini, maupun di masa depan, oleh berbagai orang dan kelompok dalam masyarakat.

Dari beberapa pendapat mengenai ekonomi, maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran

ekonomi adalah suatu ilmu yang mempelajari tingkah laku manusia untuk memenuhi kebutuhannya dan tindakan memilih serta menciptakan kemakmuran.

b. Media Pembelajaran

1) Pengertian Media Pembelajaran

Menurut Nizwardi Jamil (2016 : 4)
“Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang menyangkut software dan hardware yang dapat digunakan untuk menyampaikan isi materi ajar dari sumber pembelajaran ke peserta didik (individu atau kelompok), yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat pembelajar sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran (di dalam/ di luar kelas) menjadi lebih efektif.”

Menurut Asrorul Mais (2016 : 9)
media pembelajaran adalah media yang digunakan pada proses pembelajaran sebagai penyalur pesan antara guru dan siswa agar tujuan pengajaran tercapai. Menurut Ardian Asyhari dan Helda Silvia (2016) media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran,

perasaan, perhatian, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong proses belajar.

Dari beberapa pengertian media pembelajaran di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat bantu yang digunakan guru untuk memudahkan siswa dalam memahami pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas agar tercapainya tujuan pengajaran. Dengan adanya media pembelajaran lebih memudahkan guru dalam penyampaian materi ajar. Sedangkan siswa akan lebih mudah memahami dan merasa senang dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas.

2) Jenis-Jenis Media pembelajaran

Azhar (2011: 29) mengemukakan jenis-jenis media pembelajaran menjadi empat bagian kelompok :

- a) Media hasil teknologi cetak
- b) Media hasil teknologi audio-visual
- c) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer

- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer

3) Ciri-ciri Media Pembelajaran

Gerlach dan Ely (2014) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya, yaitu :

- a) Ciri Fiksatif (*fixative property*)
- b) Ciri Manipulatif (*manipulative Property*)
- c) Ciri Distributif (*Disstributive Property*)

4) Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Tejo Nurseto (2011) fungsi media pembelajaran sebagai berikut :

- a) Sebagai sarana bantu untuk mewujudkan situasi pembelajaran yang lebih efektif
- b) Sebagai salah satu komponen yang saling berhubungan dengan komponen lainnya dalam rangka menciptakan situasi belajar yang diharapkan

- c) Mempercepat proses belajar
- d) Meningkatkan kualitas proses belajar mengajar
- e) Mengkonkritkan yang abstrak sehingga dapat mengurangi terjadinya penyakit verbalisme

c. Media Pembelajaran Berbentuk Buku Saku

1) Pengertian Buku Saku

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008) buku saku adalah buku berukuran kecil yang dapat disimpan dalam saku dan mudah dibawa ke mana-mana. Menurut Ranintya Meikahana dan Erwin Setyo Kriswanto (2015) buku saku adalah buku berukuran kecil yang berisi tulisan dan gambar berupa penjelasan yang dapat mengarahkan atau memberikan petunjuk mengenai pengetahuan, mudah dibawa kemana-mana.

Menurut Setyono, dkk (2013) mengatakan bahwa buku saku dapat diartikan sebagai buku yang ukurannya kecil, ringan, mudah dibawa kemana-mana, dan bisa dibaca

kapan saja. Dari beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan buku saku adalah buku yang berukuran kecil dan ringan yang berisi tulisan dan gambar berupa penjelasan yang memberikan petunjuk serta mudah dibawa kemana-mana.

2) Kelebihan Media Buku Saku

Buku saku merupakan sumber belajar untuk siswa yang termasuk dalam media cetak. Menurut Dina Indriana (2011: 64) media cetak memiliki kelebihan antara lain:

- a) Materi dapat dipelajari siswa sesuai dengan kebutuhan, minat, dan kecepatan masing-masing.
- b) Mudah dibawa kemana pun sehingga dapat dipelajari kapan saja
- c) Tampilan menarik dilengkapi dengan gambar dan warna

Buku saku memiliki karakteristik yang berbeda dengan bahan ajar lainnya, yaitu dilihat berdasarkan ukuran buku dan kepraktisan penggunaannya. Ukuran buku saku yang lebih kecil akan memudahkan siswa untuk mempelajari materi dimana saja

dan kapanpun. Meskipun ukuran kecil buku saku berisi materi yang lengkap dengan dibuat rangkuman agar siswa lebih cepat memahami materi. Berdasarkan penggunaannya, buku saku dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang praktis bagi guru. Guru tidak memerlukan kemampuan atau keahlian khusus untuk menggunakan buku saku sebagai sarana dalam pembelajaran di kelas.

3) Kelemahan Media Buku Saku

Bahan bercetak kurang sukar dikemas dalam waktu yang singkat. Penyediaan bahan pembelajaran cetak memerlukan waktu yang cukup lama (Hujair AH Sanaky, 2013 : 21). Hal yang sama juga dikemukakan oleh Dina Indriana (2011 : 64) bahwa media cetak memiliki kelemahan sebagai berikut :

- a) Proses pembuatan membutuhkan waktu yang cukup lama
- b) Bahan cetak yang tebal beresiko untuk mengurangi minat baca siswa
- c) Bahan cetak akan mudah rusak dan sobek apabila penjilidan kurang bagus

- d) Buku saku sebagai bahan ajar cetak memiliki kekurangan dalam proses pembuatannya karena memerlukan waktu yang cukup lama

d. *Mind Mapping*

1) *Pengertian Mind Mapping*

Mind map merupakan suatu cara untuk mempermudah manusia dalam memahami sesuatu. *Mind map* berbentuk cabang-cabang yang memuat materi dengan lebih ringkas ke dalam suatu bagan. *Mind map* merupakan salah satu cara kreatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran.

Menurut Tony Buzan (2006) mengemukakan bahwa *mind map* adalah cara termudah untuk menempatkan informasi ke dalam otak dan mengambil informasi ke luar dari otak. *Mind map* adalah cara mencatat yang kreatif, efektif, dan secara harfiah akan memetakan pikiran kita. *Mind map* juga sangat sederhana. Semua *mind map* mempunyai kesamaan. Semuanya menggunakan warna dan memiliki struktur alami yang memancar pusat.

Menurut Sutanto Windura (2006:3) *mind map* adalah sebuah sistem berpikir yang bekerja sesuai dengan cara kerja alami otak manusia dan mampu membuka dan memanfaatkan seluruh potensi dan kapasitasnya. Sistem ini mampu memberdayakan seluruh potensi, kapasitas, dan kemampuan otak manusia sehingga menjamin tingkat kreativitas dan kemampuan berpikir yang lebih tinggi bagi penggunanya.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa *mind mapping* adalah suatu cara termudah atau alternatif pemikiran yang memiliki sistem berpikir yang sesuai dengan cara kerja alami otak manusia untuk menempatkan informasi ke luar otak dan mengambil informasi ke luar otak.

2) *Kelebihan Mind Mapping*

Menurut Tony Buzan (2006), *mind map* dapat digunakan pada banyak hal, diantaranya :

- a) Merencana
- b) Berkomunikasi
- c) Menjadi lebih kreatif

- d) Menghemat waktu
- e) Menyelesaikan masalah
- f) Memusatkan perhatian
- g) Menyusun dan menjelaskan pikiran-pikiran
- h) Mengingat dengan lebih baik
- i) Belajar lebih cepat dan efisien
- j) Melihat gambar keseluruhan

Sutanto Windura (2006 : 5) juga memaparkan kegunaan yang sangat luas mengenai *mind map*, seperti halnya manfaat proses berpikir bagi seseorang yang tidak akan ada batasnya. *Mind map* mempunyai beberapa keunggulan dan kebaikan sebagai berikut.

- a) Ide permasalahan didefinisikan dengan sangat jelas
- b) Membuat kita lebih mampu berkonsentrasi pada permasalahan yang sedang kita hadapi
- c) Pada saat bersamaan kita dapat melihat gambaran keseluruhan permasalahan (*overview*) sekaligus detail permasalahan (*interview*)

- d) Ada hubungan antar informasi yang jelas sehingga setiap informasi terasosiasi satu dengan lainnya
- e) Ada hirarki antar informasi, mana yang lebih penting dan mana yang sifatnya hanya detail
- f) Unsur-unsur informasinya berupa kunci kata yang sifatnya bebas dan fleksibel sehingga memungkinkan daya asosiasi kita berkembang secara terus – menerus
- g) Unik sehingga membantu memperkuat daya ingat kita

Mind map bisa digunakan untuk membantu penulisan esai atau tugas-tugas yang berkaitan dengan penguasaan konsep. Ia merupakan strategi ideal untuk melejitkan pemikiran siswa. *Mind mapping* bisa digunakan untuk membentuk, memvisualisasi, mendesain, mencatat, memecahkan masalah, membuat keputusan, merevisi, dan mengklarifikasi topik utama, sehingga siswa dapat mengerjakan tugas-tugas yang banyak sekalipun. Pada hakikatnya, *mind mapping* digunakan untuk *brainstorming* suatu topik

sekaligus menjadi strategi ampuh bagi belajar siswa (Huda, 2015 : 307).

3. METODE PENELITIAN

a. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut Sugiyono (2012 : 407) bahwa metode penelitian dan pengembangan digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Sedangkan Nana Syaodih Sukmadinata (2013 : 164) menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada yang dapat dipertanggungjawabkan.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifannya untuk mengembangkan suatu produk baru

atau menyempurnakan produk yang telah ada dan dapat dipertanggungjawabkan.

Menurut Endang Mulyatiningsih (2012 : 164) pengembangan produk berbasis penelitian terdiri dari lima langkah utama yaitu analisis kebutuhan pengembangan produk, perancangan (*desain*) produk sekaligus pengujian kelayakannya, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, implementasi produk atau pembuatan produk sesuai hasil rancangan, pengujian atau evaluasi produk dan revisi secara terus menerus.

Dalam penelitian dan pengembangan ini peneliti melakukan pengembangan buku saku ekonomi sebagai media pembelajaran. Produk buku saku ekonomi kemudian diujikan pada siswa untuk meningkatkan motivasi belajar.

b. Sumber Data

Data yang akan dikumpulkan dalam penelitian ini terdiri dari dua data yaitu data kuantitatif dan data kualitatif :

1. Data kuantitatif sebagai data primer merupakan data mengenai kualitas produk buku saku ekonomi sebagai media pembelajaran berdasarkan penilaian oleh ahli materi, ahli media, guru Ekonomi, dan siswa.
2. data kualitatif merupakan data mengenai proses pengembangan buku saku sebagai media pembelajaran berupa kritik dan saran dari ahli materi, ahli media, guru Ekonomi, dan siswa.

c. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian ini mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu model pengembangan yang terdiri dari lima tahapan antara lain : *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi). Model pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey (Endang Mulyatiningsih : 2012) dengan prosedur pengembangan produk sebagai berikut :

1) Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap awal ini dilakukan pengamatan dan pengumpulan data mengenai kebutuhan siswa untuk menemukan masalah dan solusi yang tepat dalam pembelajaran. Analisis yang dilakukan pada tahap ini antara lain :

a) Analisis kurikulum

SMA Negeri 11 Makassar menggunakan Kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2018/2019. Dalam kurikulum 2013, guru bertindak sebagai fasilitator, mediator, motivator, inspirator dan siswa sebagai subjek dalam pembelajaran.

b) Analisis kebutuhan siswa

Berdasarkan hasil pengamatan selama kegiatan PPL, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran untuk mempermudah proses belajar. Buku paket yang disediakan oleh sekolah belum digunakan secara maksimal dalam pembelajaran.

c) Analisis materi pelajaran Ekonomi

Materi pelajaran ekonomi tidak hanya sebatas materi hafalan saja. Dalam mata

pelajaran ekonomi, siswa akan mempelajari materi-materi yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari.

d) Merumuskan tujuan

Peneliti berharap dengan adanya pengembangan media berupa buku saku dapat memenuhi kebutuhan siswa SMA Negeri 11 Makassar. Selain itu, pengembangan buku saku dapat menjadi alternatif media pembelajaran bagi guru.

2) Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua ini dilakukan perancangan untuk media yang akan dikembangkan. Rancangan produk buku saku meliputi tampilan, Bahasa, ukuran dan materi yang disesuaikan oleh Kompetensi Dasar. Buku saku dirancang dengan tampilan yang menarik dan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa, serta berisi yang praktis. Pada tahap ini rancangan buku saku sebagai media pembelajaran masih berbentuk kerangka dan mendasari langkah pengembangan selanjutnya.

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan buku saku yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Pembuatan buku saku meliputi kegiatan pencetakan dan penjilidan produk sesuai dengan rancangan model. Penulis juga membuat instrument untuk mengukur kinerja produk buku saku. Selanjutnya buku divalidasi oleh beberapa ahli, antara lain, ahli materi, ahli media, dan guru mata pelajaran ekonomi. Proses validasi menghasilkan saran, komentar, dan masukan yang dapat digunakan sebagai dasar untuk melakukan analisis dan revisi media yang dikembangkan. Penyuntingan tersebut bertujuan untuk menghindari kesalahan-kesalahan dalam buku saku seperti kesalahan isi, kesalahan bahasa, dan kesalahan penyajian.

4) Tahap Implementasi (*Implementation*)

Produk buku saku yang telah direvisi dan dinyatakan layak, selanjutnya diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Materi yang disampaikan sesuai dengan media baru yang dikembangkan. Tahap ini bertujuan untuk

mengetahui respon siswa terhadap penggunaan buku saku sebagai media pembelajaran. Uji coba yang dilakukan adalah uji coba terbatas untuk mengukur kelayakan buku saku.

5) Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi produk buku saku ekonomi secara keseluruhan untuk mengukur ketercapaian tujuan pengembangan produk. Revisi dilakukan berdasarkan hasil evaluasi untuk menyempurnakan media yang dikembangkan sesuai dengan kebutuhan siswa.

d. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini dalam melakukan pengumpulan data menggunakan teknik antara lain :

Menurut Sugiyono (2012: 199), kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pertanyaan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Angket digunakan untuk mengukur kualitas media yang dikembangkan. Angket yang

digunakan ada 2 (dua) macam yaitu angket validasi dan angket respon siswa. Angket validasi diisi oleh tim validator yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Sedangkan angket respon siswa digunakan untuk mengukur motivasi belajar.

4. HASIL PENELITIAN

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis, dilakukan observasi dan wawancara terhadap guru ekonomi SMA Negeri 11 Makassar. Tahap awal ini dilakukan untuk mengetahui permasalahan yang berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara tersebut, ditemukan masalah mengenai kurangnya minat siswa dalam membawa buku mata pelajaran dan penggunaan media pembelajaran yang kurang memadai. Oleh karena itu, muncul ide untuk mengembangkan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping*.

Analisis yang dilakukan pada tahap ini adalah analisis kurikulum, analisis kebutuhan siswa, analisis materi ekonomi. Tahap analisis

kurikulum meliputi kegiatan penyesuaian isi materi buku saku dengan kurikulum dan silabus yang berlaku di SMA Negeri 11 Makassar. Sedangkan pada tahap analisis kebutuhan siswa, diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran. Materi ekonomi yang disajikan dalam buku saku adalah materi perpajakan. Hasil analisa yang dilakukan di SMA Negeri 11 Makassar :

- 1) Guru membutuhkan media pembelajaran yang mudah digunakan oleh guru maupun siswa.
- 2) Media pembelajaran yang dikembangkan menarik dan praktis dalam penggunaannya.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap kedua dilakukan perancangan media buku saku berbasis *mind mapping* sesuai dengan format penyusunan buku saku pelajaran. Buku saku dirancang dengan tampilan menarik dan bahasa yang mudah dipahami yang berisi materi sekaligus

latihan soal. Pertama, dikumpulkan buku-buku yang relevan sebagai bahan referensi dalam penyusunan kerangka buku saku dengan materi perpajakan. Dengan kerangka yang telah ditentukan maka dilakukan perancangan awal untuk mendapatkan draft buku saku. Penyusunan isi materi buku saku disesuaikan dengan kompetensi dasar.

c. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan dilakukan produksi media buku saku yang akan digunakan dalam pembelajaran. Produksi media buku saku dimulai dari percetakan dan penjiilidan. Berikut ini hasil dari dalam proses pembuatan media buku saku, yang meliputi hasil validasi dari ahli materi dan ahli media :

a. Hasil Validasi dan Revisi oleh Ahli Materi

Ahli materi dalam penelitian ini adalah Bapak Muhammad Hasan, S.Pd., M.Pd yang merupakan dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar. Validasi dilakukan terkait dengan aspek kelayakan isi dan kelayakan

kebahasaan dari buku saku berbasis *mind mapping* yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1 – 5. Selain penilaian kelayakan dari ahli materi juga

memberikan saran dan masukannya untuk memperbaiki kualitas media. Berikut ini disajikan rekapitulasi penilaian kelayakan media buku saku ekonomi oleh ahli materi :

Tabel 4.2 Rekapitulasi Hasil Validasi Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* oleh Ahli Materi

No	Aspek Kelayakan	Ahli Materi	
		Jumlah Skor	Rata-rata
1	Isi	40	5,00
2	Kebahasaan	30	5,00
TOTAL		70	5,00
KATEGORI			Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.2 penilaian buku saku oleh ahli materi dikatakan “sangat layak” dengan rata-rata skor (X) sebesar 5,00 terletak pada rentang 4,2 s/d 5,0 yang berarti media buku saku yang dikembangkan mendapatkan nilai “A”. hasil validasi yang diperoleh dari ahli materi menunjukkan bahwa buku saku yang dikembangkan “layak untuk diujicobakan sesuai dengan revisi dan saran”.

b. Hasil Validasi dan Revisi oleh Ahli Media

Ahli media dalam penelitian ini adalah Bapak Dr. Agus Syam, M.Si yang merupakan dosen Pendidikan Ekonomi, Fakultas Ekonomi, Universitas Negeri Makassar. Validasi yang dilakukan terkait dengan aspek kelayakan penyajian dan kelayakan kegrafikan dari buku saku yang dikembangkan dengan pengisian angket berskala 1 – 5. Selain penilaian kelayakan dari ahli media juga memberikan saran dan masukannya untuk memperbaiki kualitas media. Berikut ini rekapitulasi hasil validasi buku saku oleh ahli media:

Tabel 4.3 Rekapitulasi Hasil Validasi Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* oleh Ahli Media

No	Aspek Kelayakan	Ahli Media	
		Jumlah Skor	Rata-rata
1	Penyajian	23	4,60
2	Kegrafikan	34	3,77
TOTAL		57	4,07
KATEGORI			Layak

Penilaian ahli media terhadap produk yang dikembangkan berdasarkan aspek buku saku adalah “B” dengan kategori kelayakan penyajian dan kelayakan “layak” yaitu rata-rata skor (X) 4,07 terletak kegrafikan, “layak untuk diujicobakan sesuai pada kelas >3,4 s/d 4,2. Hasil validasi oleh dengan revisi dan saran”. ahli media menunjukkan bahwa buku saku

Tabel 4.4 Hasil Validasi Buku Saku Berbasis *Mind Mapping* oleh Validator

Aspek Kelayakan	Rata-rata Skor		Nilai	Kategori
	Ahli Materi	Ahli Media		
1. Isi	5,00	-	A	Sangat Layak
2. Kebahasaan	5,00	-	A	Sangat Layak
3. Penyajian	-	4,60	A	Sangat Layak
4. Kegrafikan	-	3,77	B	Layak
Rata-rata Skor Keseluruhan	4,60		A	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4.4, diketahui bahwa rata-rata skor aspek kelayakan isi dan kebahasaan menduduki peringkat tertinggi sebesar 5,00 dengan kategori Sangat Layak. Kemudian peringkat kedua diperoleh pada aspek penyajian dengan rata-rata skor sebesar 4,60 termasuk dalam kategori Sangat Layak.

Posisi ketiga diperoleh pada aspek kegrafikan yang menduduki peringkat terendah yaitu 3,77 dengan kategori layak. Penilaian berdasarkan ahli materi dan ahli media pada masing-masing aspek termasuk kategori Sangat Layak. Secara keseluruhan rata-rata skor yang diperoleh sebesar 4,60 yang terletak

pada rentang 4,2 s/d 5,0. Kesimpulannya, buku saku memperoleh nilai A dengan kategori sangat layak.

d. Tahap Implementasi (Implementation)

Setelah melakukan beberapa tahap penelitian pengembangan, rancangan media buku saku yang telah dikembangkan selanjutnya diterapkan pada kondisi yang sebenarnya. Adapun pada tahap ini diujicobakan secara terbatas kepada subjek uji coba setelah revisi dan buku saku dinilai layak oleh para validator. Kemudian buku saku diujicobakan kepada siswa subjek uji coba. Berikut disajikan hasil implementasi buku saku ekonomi:

Uji coba dilakukan kepada siswa subjek uji coba produk. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap media buku saku ekonomi dari calon pengguna dalam skala uji coba yang lebih luas. Data dikumpulkan menggunakan angket / kuesioner. Kuesioner ini digunakan untuk memperoleh data mengenai penilaian kualitas buku saku ekonomi yang dikembangkan sebagai saran dan masukan untuk revisi produk akhir. Uji coba ini dilakukan pada tanggal 30 April 2019. Responden pada uji coba ini adalah siswa kelas XI IIS 2 SMA Negeri 11 Makassar. Berikut ini disajikan data yang diperoleh pada pelaksanaan uji coba produk :

Tabel 4.8 Penilaian Media Buku Saku Ekonomi Berbasis *Mind Mapping* pada Uji Coba Produk Ditinjau Dari Kelayakan Kegrafikan

No	Kategori	Rata-rata Skor	Kriteria
1	Ukuran buku saku	4,3	Sangat Layak
2	Desain buku saku menarik	4,3	Sangat Layak
3	Kepraktisan buku saku	4,4	Sangat Layak
4	Penggunaan huruf	4,4	Sangat Layak
5	Keterbacaan penulisan kalimat	4,3	Sangat Layak
6	Ukuran huruf proporsional dibandingkan	4,2	Sangat Layak

	buku		
7	Cover buku saku menarik	4,5	Sangat Layak
TOTAL		30,4	
RATA-RATA SKOR		4,34	Sangat Layak

Tabel tersebut menunjukkan bahwa total rata-rata skor penilaian kelayakan kegrafikan buku saku sebesar 30,4. Sehingga rata-rata skor yang diperoleh 4,34 terletak pada rentang >4,2 s/d 5,0, dengan kategori Sangat Layak

e. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini dilakukan penilaian kelayakan buku saku secara keseluruhan sebagai bahan pengukuran ketercapaian tujuan pengembangan produk. Berdasarkan hasil yang telah disajikan pada tahap sebelumnya berikut hasil penilaian buku saku oleh siswa secara keseluruhan.

Tabel 4.9 Penilaian Media Buku Saku Ekonomi Berbasis *Mind Mapping* pada Uji Coba Produk

No	Aspek Kelayakan	Uji Coba Produk	
		Jumlah Skor	Rata-rata
1	Isi	415	4,32
2	Kebahasaan	414	4,30
3	Penyajian	525	4,38
4	Kegrafikan	731	4,34
TOTAL		4,33	
KATEGORI		Sangat Layak	

Tabel tersebut menunjukkan total rata-rata skor yang diperoleh yaitu 4,33 dengan rentang terletak pada >4,2s/d 5,0, dengan kategori Sangat Layak. Sehingga buku saku yang telah diujicobakan siap untuk diproduksi.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

a. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa :

- 1) Pengembangan media buku saku ekonomi melalui 5 tahap, yaitu :

- a) Analisis (*analysis*) merupakan tahap awal penelitian pengembangan dengan melakukan analisis kurikulum, kebutuhan siswa, mata pelajaran ekonomi, dan merumuskan tujuan.
- b) Perancangan (*design*) merupakan tahap perancangan media buku saku yang akan dikembangkan dalam bentuk draf buku saku berbasis *mind mapping*.
- c) Pengembangan (*development*) merupakan tahap memproduksi produk yang dikembangkan dimulai dari pembuatan buku saku, instrument penelitian, validasi oleh para ahli, dan revisi.
- d) Implementasi (*implementation*) merupakan tahap uji coba buku saku yang sudah dikatakan layak oleh para ahli terhadap subjek uji coba produk.
- e) Evaluasi (*evaluation*) merupakan tahap pengukuran ketercapaian tujuan penelitian pengembangan yaitu kelayakan buku saku sebagai media pembelajaran.

2) Kelayakan media buku saku pada kompetensi dasar perpajakan berdasarkan penilaian dari ahli materi dan ahli media ditinjau dari aspek kelayakan isi, kebahasaan, penyajian, dan kegrafikan adalah sebagai berikut :

- a) Penilaian kelayakan oleh ahli materi diperoleh rata-rata skor sebesar 5,0 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
- b) Penilaian kelayakan oleh ahli media diperoleh rata-rata skor sebesar 4,07 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.
- 3) Respon siswa kelas XI IIS 2 SMA Negeri 11 Makassar dengan adanya buku saku berbasis *mind mapping* menunjukkan perolehan rata-rata skor sebesar 4,33 yang termasuk dalam kategori Sangat Layak.

b. Saran

- 1) Materi pada buku saku ekonomi dapat dikembangkan dengan menambahkan contoh materi yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari.

- 2) Waktu yang diperlukan untuk penelitian dan pengembangan sebaiknya diperpanjang agar output yang dihasilkan dapat optimal.
- 3) Soal yang ada pada buku seharusnya divalidasi terlebih dahulu sehingga kualitas soal dapat diketahui.
- 4) Perlu dilakukan penelitian lebih lanjut mengenai motivasi belajar siswa terhadap penggunaan media pembelajaran buku saku berbasis *mind mapping*.

DAFTAR PUSTAKA

- Aini, Afdholia Nurul dan Suharti. 2017. Pengembangan Buku Saku Aksara Jawa Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Jawa Kelas IV SD 1 Kadipiro Kasihon Bantul. *Jurnal PGSD Indonesia*. Volume 3 (2)
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian*. Jakarta : Rineka Cipta
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta : Rajawali Pers
- Buzan, tony. 2006. *Buku Pintar Mind Map*. Jakarta : Gramedia Pustaka Utama
- Badar, Trianto Ibnu. 2017. *Desain Pengembangan Kurikulum 2013 di Madrasah*. Jakarta : Kencana
- Deliarnov. 2015. *Ekonomi Politik*. Jakarta : Erlangga
- Depdiknas. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : BP Cipta
- Gredler, Margaret E. 2011. *Learning and Instruction : Teori dan Aplikasi Edisi Keenam*. Jakarta : Kencana
- Huda, Mifthahul. 2015. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pembelajaran*. Yogyakarta : Diva Press
- Jamil, Suprihatiningrum. 2014. *Strategi Pembelajaran : Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Jamil, Nizwardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Juniati, Etika dan Widiati, Tuti. 2015. Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping dan Multiplr Inteligences Materi Jamur di SMA Negeri 1 Slawi. *Unnes Journal of Biology Education*. Volume 2 (1) : 37-44
- Mais, Asrorul. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta : Kencana
- Masita, Mariana dan Wulandari, Desi. 2018. Pengembangan Buku Saku Berbasis Mind Mapping pada Pembelajaran IPA. *Jurnal Kreatif*. Volume 8 (2)
- Meikahana, Ranintya dan Kriswanto, Erwin Setyo. 2015. Pengembangan Buku Saku Pengenalan Pertolongan Perawatan Cedera Olahraga untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Ilmu Keolahragaan*. Volume 11 (1)
- Mohamad, Ali. 2013. *Penelitian Kependidikan : Prosedur & Strategi*. Bandung : Angkasa

- Mulyatiningsih, Endang. 2012. *Metode Penelitian Terapan (Bidang Pendidikan)*. Bandung : Alfabeta
- Peraturan Pemerintah pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 dan 23 Tahun 2006
- Primesstianissa, Shinta. 2016. Pengembangan Buku Saku sebagai Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas XI SMA Negeri 2 Banguntapan [skripsi]. Yogyakarta (ID) : Universitas Negeri Yogyakarta
- Rahmawati, Nurul Laili, dkk. 2013. Pengembangan Buku Saku IPA Terpadu Bilingual dengan Tema Bahan Kimia dalam Kehidupan sebagai Bahan Ajar di MTs. *Unnes Science Education Journal*. Volume 2 (1) : 157-164
- Retno, Ardina Titi Purbo, dkk. 2015. Pengembangan Media Pembelajaran Buletin dalam Bentuk Buku Saku Berbasis Hirarki Konsep untuk Pembelajaran Kimia Kelas XI Materi Hidrolisis Garam. *Jurnal Pendidikan Kimia*. Volume 4 (2) : 74-81
- Rusman. 2012. *Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer*. Bandung : Alfabeta
- Sadirman, AM. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rajawali Pers
- Sanaki, Hujair AH. 2013. *Media Pembelajaran Interaktif dan Inovatif*. Yogyakarta : Kaukaba Dipanegara
- Sari, Maya Anita. 2016. Pengembangan Media Buku Saku Berbasis Mind Mapping Materi Sistem Pemerintahan Tingkat Pusat untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn Kelas IV SDN Tambakaji 02 [skripsi]. Semarang (ID): Universitas Negeri Semarang.
- Setyono, dkk. 2013. Pengembangan Buku Saku Materi Pemanasan Global untuk SMP. *Unnes Journal of Biology Education*. Volume 4 (1)
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. Jakarta :Rineka Cipta
- Sudjana. 2005. *Metode Statistika*. Bandung : Tarsito
- Sudjana, Nana dan Rivai Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru Algensido
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan : Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2013. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Angkasa
- Sulistiyani, Nurul Hidayah Dyah,, dkk. 2013. Perbedaan Hasil Belajar Peserta Didik antara Menggunakan Media Pocket Book dan Tanpa Pocket Book pada Materi Kinematika Gerak Melingkar Kelas X. *Jurnal Pendidikan Fisika*. Volume 1 (1): 164-172
- Widoyoko, Eko Putra. 2013. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar
- Windura, Susanto. 2008. *Mind Map for Business Effectiveness*. Jakarta : Gramedia.